Gazza II



LOADING

IBM-PC AND COMPATIBLES
Insert your DOS disk and wait until you see the a: prompt on your screen. The game will perform better if you reduce to a minimum the amount of unnecessary memory used, so remove any non-important software installed in your system. Now insert your copy of GAZZA 2 and type **GAZZA2** followed by a carriage return. The software will ask you what type of graphics card you have. Once the game has loaded you may select joystick or keyboard control at any stage by hitting J for joystick or K for keyboard. Amstrad PC users may use the Amstrad joystick, but need to select the keyboard option. If you own a faster PC then at any stage you may use the = or - keys to speed up or down the game. Sound effects may be toggled on or off by pressing the S key. The game searches for an Ad Lib card and if present will play Ad-Lib sound. There is no special installation procedure required. To Install on hard disk, create a new directory by typing: **MKDIR GAZZA**. Copy all the files from the game disk into this new directory by typing: **CD GAZZA** and then **COPY A: *.*** The game can now be played by typing **GAZZA2**.

COMMODORE AMIGA
GAZZA 2 will run on any Amiga. Turn on your computer and insert your copy of the game disk at the Workbench prompt. (If you have an A 1000 you should insert your Kickstart disk first.) After a few moments the loading sequence will appear. If you wish to continue with the game before the loading music has completed, press the space bar or are button. To install the game on to hard disk you need to copy the file called GAZZA2 and all the files in the data directory onto your hard disk. You can do this from Workbench by dragging the GAZZA2 and data icons from the disk onto your hard disk icon. The game may now be run by double-clicking on the GAZZA2 icon or by typing GAZZA2 from a CLI.

If you are unsure of any terms, refer to your Amiga manual.

ATARI ST
GAZZA 2 will run on any Atari ST or STE system with a minimum of 512k RAM and a colour monitor. The game requires a joystick inserted into port 1. If you wish to play from foppy drive A, put the game disk into drive A and switch on your ST. From foppy drive B, switch on your ST without a disk in drive A. When the desktop appears, double click on the drive B icon. Locate the file **LOADER.PRG** and double click on it. (To avoid the loading sequence you may click on **GAZZA2.TOS** instead.) If you are working from a hard disk, create a folder on your hard disk (call it whatever you wish) and open a window containing this new folder. Put the master game disk in a disk drive and then drag the disk drive icon into this new folder. To load fromhard disk, boot your ST and hard disk in the usual manner. Then open a window containing the folder where you placed the Amazing Spider-Man disk. Double click on **LOADER.PRG** (for the full game) or **GAZZA2.TOS** (to bypass the loading sequence.)

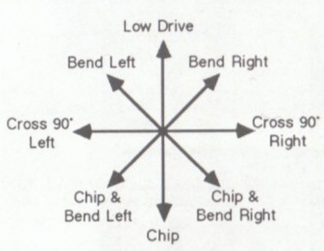
COMMODORE 64
GAZZA 2 on the C-64 and 128 can be controlled either with a joystick or from the keyboard. Place your disk into your drive and type **LOAD " * ",8,1**. For cassette put game cassette into cassette unit and ensure that it is rewound. Now press **SHIFT/RUNSTOP** at the same time and press **PLAY** on your cassette unit. On both tape and disk versions you will be presented with an options screen.

SPECTRUM 48/128/+2/+3
To load the game ensure that the tape is rewound and then type **LOAD ""**. After the game has loaded you will see the options screen. From disk, insert disk into disk drive and press **ENTER**, the will now load.

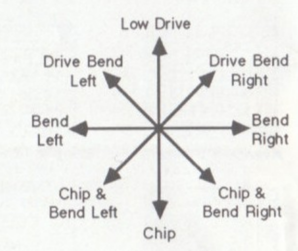
AMSTRAD CPC
To load the game from tape, insert the tape into your tape drive and press **CONTROL** and **ENTER** at the same time. To load from disk insert the disk into the disk drive and type **RUN "disc**. After the game has loaded you will be presented with joystick or keyboard options before the game starts.

JOYSTICK CONTROLS - ALL VERSIONS

The direction of the kick is decided by the joystick direction as shown below. ***NB**: The kick is decided by the Joystick direction at the moment the fire button is released.*



RUNNING PLAYER FACING ⇑



STATIONARY PLAYER FACING ⇑

PLAYING GAZZA 2 - SPEC • AMST • C64

SPECTRUM & AMSTRAD

4 - Game Pause
1 - Scanner On
8+9 together - Quit Match
2 - Scanner Off (Spec Only)

Moving the joystick moves the highlighted player in that direction. Pressing fire if the player does not have the ball causes him to tackle. If the player does have the ball then pressing fire initiates a kick. The longer the fire button is held the more powerful the kick as displayed by the power bars at the side of the screen. The power bar wraps around if the button is held for too long.

COMMODORE 64/128

= - Game Pause if in free play
= - Enter Management Section if at Set Piece

The joystick control is as above but with the following enhancements:- If neither team has the ball and the ball is in the air then pressing fire will cause the player to jump to try and head the ball.

COMMODORE 64/128 - Extra features

MAIN MENU
Up/Down - moves the highlight
Left/Right - Changes the current option. In the case of the Team/Control menus, Left changes the team & Right changes the control.

- **Level** determines skill of computer teams, match length default settings, pitch types available, extra time or penalties. Tournament level will select the pitch and weather randomly.
- **Team** Names may be edited via the keyboard.
- **Continue** game only if match has commenced and the teams have not changed.
- **Restart** allows you to play a new game with the same teams.

SQUAD SELECTION

The player must pick 10 squad members to form his starting line-up (the goalkeeper is selected automatically) and 4 for the subs bench.
- **Pick** allocates player from chosen squad position (A to T) to highlighted team position.
- **Copy** transfers player from adjacent squad position to highlighted team position.
- **Next** moves to next team position.
- **Drop** removes currently highlighted player to squad.
- **Done** fills any empty positions from adjacent squad positions. If the adjacent position is vacant then the user must pick a player manually.

ABBREVIATIONS

• **Player Classes**	(**A**)ttacker	(**M**)idfield	(**D**)efender
• **Attributes**	(**S**)tamina	(**R**)unning	(**K**)icking,
	(**P**)assing	(**C**) Control Ball	(**T**)ackling

MANAGEMENT DISPLAY

Pressing FIRE cycles between management screens for the two teams plus a combined statistics screen.

Player Information - In addition to the 6 attributes each player has a column for injury (I) and booking (B).

I Column:	**H** = Hurt: minor stamina and running reductions.
	I = Injured: major stamina and running reductions.
B Column:	**W** = Player Warned
	B = Player Booked

***NB**: If a player is sent off then he will be absent from the list.*

Tactics/Subs — **Up/Down** - moves the highlight bar.
Left/Right - changes the tactics if selected.

Substitutions are made by highlighting the desired sub, moving the joystick left, then repositioning the highlight over the player to be replaced and moving the joystick right.

Statistics screen — **Left/Right** - moves the highlight.

PLAYING GAZZA 2 - ST • AMIGA • PC

GAZZA 2 is a largely icon-driven football simulation that allows up to 16 players to manage, coach and play for different teams in a European Super-league of 4 divisions. These icons are largely self-explainitory but a full description of each one is given below (see Icon Description).

The first icon menu that appears contains four icons: **Load Saved Game**, **Add Manager**, **Play Game** and **Exit**. If the strategy elements are not required then the player(s) can simply play a 1 or 2 player game of fast arcade-quality football by clicking on the Play Game icon (see The Match). However, to fully appreciate the depth of the game, the player should attempt to manage and control his team as well.

Once the required number of managers has been entered using the Add Manager icon the main menu will appear.

MAIN MENU
This contains 8 icons and leads off to a number of sub-menus used to control the various features in the game.

- **Manager** - The manager's role is crucial if your team is to succeed. Whether you are buying and selling players or persuading the bank to lend you money, remember: results are everything!
- **Scout** - The scout gives you an eagle eye on other teams and players currently on the transfer market.
- **Coach** - Another vital component in your success. Not only can you train the players in basic strength and tactical power, but you can create tactics for specific situations (see Tactics Editor).
- **Play Game** - When you have finished planning your strategy, get your joystick out and go for it!
- **Advance 1 Week** - When all players have played thier matches, move a step closer to the end of the season.
- **Options** - Set up the match conditions the way you want them.
- **Disk** - Load and Save your game position or your tactics set-up.
- **Exit** - Restart game to reset players or play a simple match!

TACTICS EDITOR
When the coach decides to create new tactics a menu appears that allows him to define what each one of your team is doing at any given situation. In every ninth of the pitch and for every set-piece (attack and defence) you can define someone to take a position, mark a specific opposition player or follow the ball. This is possibly the most complicated and innovative feature in GAZZA 2 and will provide hours of fascination as you strive for the 'perfect' tactics.

THE MATCH
This is where the pace really hots up as the supremely fast arcade section transports you into the stadium. The pitch is laid out from left to right and control is indicated by an arrow above the player. This player may kick or tackle depending on whether he is in possession of the ball.

KICKING
The strength of a kick is determined by the power bar at the bottom of the screen. This increases as the joystick button is held down but wraps around to zero if held too long. The direction of the kick is determined by the joystick layouts given.

TACKLING
If your controlled player does not have the ball, then pressing the fire button will attempt a sliding tackle. BE CAREFUL, tackling someone without the ball is liable to get you into trouble!

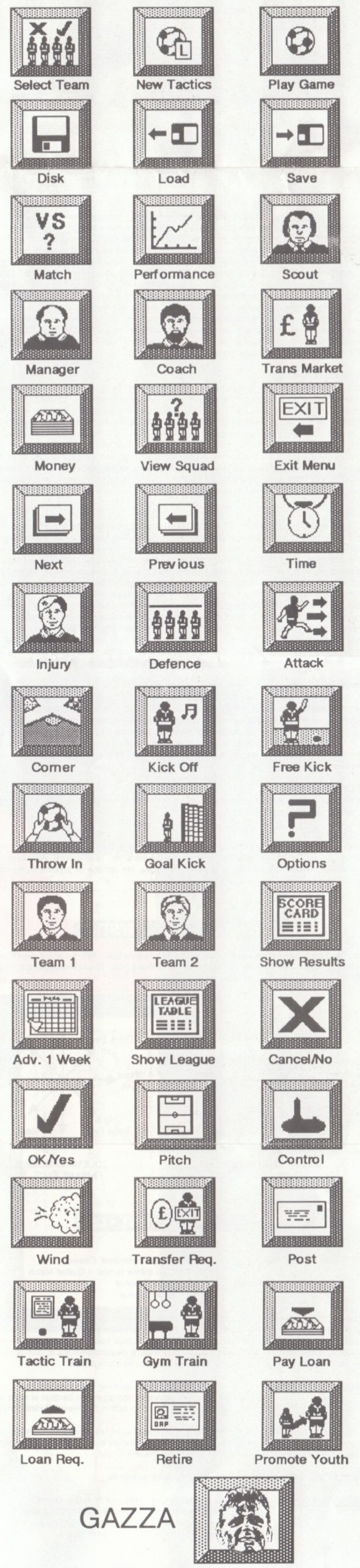
GOALKEEPERS
The goalie is automatically controlled by the computer!

SPECIAL NOTES
- ***Remember that at half-time you change ends!***
- ***Press "S" during a match to make a substitution!***

Atari ST and Amiga Implementation - Chris Pink
C64 Implementation - Paul Clansey
Spectrum and Amstrad Implementation - John Pickford
Graphics - Simon Butler & Mark Jones Jnr.
Initial Game Design - Dave Colley
Production Manager - Rik Yapp
Music and Sound Effects - David Whittaker
Documentation Design and Typesetting - Antony J Bond

Special Thanks to Paul Gascoigne

GAZZA 2 is Published by Empire Software



EMPIRE SOFTWARE • 4 THE STANNETTS • LAINDON NORTH TRADE CENTRE • BASILDON • ESSEX SS15 6DJ • ENGLAND



GAZZA II

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM PC ET COMPATIBLES
Insérez votre disquette du DOS et attendez l'apparition du message a: sur votre écran. Le jeu fonctionnera mieux si vous retirez autant de logiciels inutiles que possible de votre système. Insérez votre copie de la disquette de jeu de GAZZA 2, tapez **GAZZA2** et appuyez sur Return. Le logiciel vous demande le type de carte graphique que vous voulez. Une fois le jeu chargé, vous pouvez sélectionner le contrôle par joystick ou clavier en appuyant sur J pour le premier ou K pour le second. Utilisateurs d'Amstrad PC, vous pouvez utiliser le joystick Amstrad mais devez sélectionner l'option de clavier. Si vous possédez un PC plus rapide, vous pouvez utiliser les touches = ou - à tout moment pour accélérer ou ralentir le jeu. Activez ou désactivez les effets sonores en appuyant sur la touche S. Le jeu cherche une carte de son Ad Lib et s'il y en a une, jouera le son Ad-Lib. Aucune procédure d'installation n'est nécessaire. Pour faire une installation sur disque dur, créez un nouveau répertoire en tapant : **MKDIR GAZZA**. Copiez tous les fichiers de la disquette de jeu dans ce nouveau répertoire en tapant: **CD GAZZA** puis **COPY A: *.***. Vous pouvez alors jouer en tapant **GAZZA2**.

COMMODORE AMIGA
Allumez votre ordinateur et insérez votre copie de la disquette GAZZA 2 au message du Workbench. (Si vous avez un A1000, insérez d'abord votre disquette du Kickstart). Au bout de quelques instants, la séquence de chargement apparaît. Si vous voulez continuer avec le jeu avant la fin de la musique de chargement, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton feu. Pour installer le jeu sur un disque dur, vous devez copier le fichier intitulé **GAZZA2** ainsi que tous les fichiers qui se trouvent dans le répertoire de données sur votre disque dur. Vous pouvez le faire à partir du Workbench en faisant glisser les icônes **GAZZA2** et Data de la disquette sur l'icône du disque dur. Le jeu peut être lancé en cliquant deux fois sur l'icône du masque de **GAZZA2** ou en tapant **GAZZA2** d'un CLI. Si vous n'êtes pas sûr de la manière de le faire, reportez-vous à votre manuel de l'Amiga.

ATARI ST
GAZZA 2 fonctionne sur tout Atari ST ou STE ayant une unité de disquette à une ou deux faces, un minimum de 512Ko de mémoire RAM et un moniteur couleur. Le jeu se joue avec un joystick inséré dans le port 1. Déroulement du jeu - Si vous voulez jouez à partir de: l'unité A, placez la disquette de jeu dans l'unité A et allumez votre ST. L'unité B, allumez votre ST sans disquette dans l'unité A. A l'apparition du bureau, cliquez deux fois sur l'icône de l'unité B. Cherchez le fichier intitulé **LOADER.PRG** et cliquez deux fois dessus. (Pour éviter une séquence de chargement, vous pouvez cliquer sur **GAZZA2.TOS** à la place). Installation sur disque dur - Si vous jouez à partir d'un disque dur, créez un dossier d'un nom quelconque et ouvrez une fenêtre contenant ce dossier. Placez la disquette original dans une unité et faites glisser l'icône de l'unité dans le nouveau dossier. Lancez votre ST et votre disque dur de manière habituelle. Ouvrez une fenêtre contenant le dossier dans lequel vous avez placé la disquette de **GAZZA 2**. Cliquez deux fois sur **LOADER. PRG** (pour tout le jeu) ou sur **GAZZA2.TOS** (pour sauter la séquence de chargement).

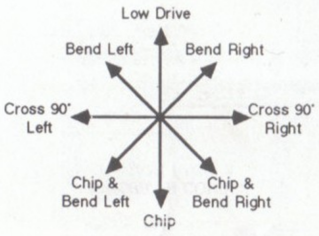
COMMODORE 64
GAZZA 2 sur le C64 et 128 peut être contrôlé par joystick ou par le clavier. Pour une cassette, placez la cassette de jeu dans le lecteur de cassette et veillez à ce que celle-ci soit rembobinée. Appuyez sur **SHIFT/RUNSTOP** en même temps et mettez le lecteur de cassette en marche en appuyant sur **PLAY**. Pour un disquette, insèrez la disquette dans le lecteur et tapez **LOAD "* ",8,1**. Dans les versions cassette et disquette, un écran d'options vous est présenté vous permettant de sélectionner les ports de joystick, de redéfinir les touches et d'activer ou de désactiver les effets sonores.

SPECTRUM 48/128
Pour charger le jeu, veillez à ce que la cassette soit rembobinée et tapez **LOAD ""**. Après le chargement du jeu, l'écran d'options apparaît.

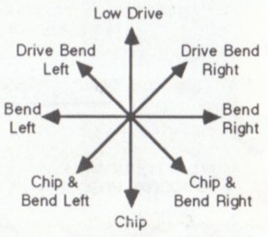
AMSTRAD CPC
Pour charger le jeu à partir d'une cassette, insérez-la dans votre lecteur et appuyez simultanément sur **CONTROL** et **ENTER**. Pour charger à partir de la disquette, insérez-la dans l'unité et tapez **RUN "disc**. Après le chargement du jeu, les options de joystick ou de clavier vous sont présentées avant que le jeu ne commence.

CONTROLES PAR JOYSTICK

La direction du tir est décidé par la carte du joystick ci-dessous. ***NB:*** *Le tir est décidé par la direction du joystick au moment où vous relâchez le bouton tir.* Si vous appuyez sur FEU en mode PAUSE, vous êtes ramené au menu principal.



JOUEUR EN COURSE FAISANT FACE ⇑



JOUEUR IMMOBILE FAISANT FACE ⇑

LE JEU - SPEC • AMST • C64

SPECTRUM ET AMSTRAD
4 - Activer/Desactiver Pause
8 + 9 en même temps - Quitter Match
(Spectrum seulement): **1** - Mode Scanner
2 - Mode Normal

Si vous déplacez le joystick, le joueur surligné se déplace dans la direction du mouvement. Si vous appuyez sur le bouton feu quand le joueur ne possède pas le ballon, il attaque. Si le joueur possède le ballon, appuyez sur feu pour produire un tir; plus vous maintenez le bouton feu enfoncé, plus le tir sera puissant comme l'indiquent la barre de puissance sur le côté de l'écran. Cette barre s'enroule si le bouton est maintenu pendant trop longtemps.

COMMODORE 64/128
= - Activer/Desactiver Pause en jeu libre
= - Introduire Management Section si vous vous trouvez en option Set Piece (Définir Pièce)

Le contrôle par joystick se fait comme indiqué plus haut avec les améliorations suivantes:Si aucune des équipes ne possèdent le ballon et que le ballon se trouve dans les airs, appuyez sur feu pour faire sauter le joueur et lui faire faire une tête.

COMMODORE 64/128 – Caractéristiques supplémentaires

MENU PRINCIPAL
Vers le haut/le bas – déplace le surlignement
Vers la gauche/la droite – modifie l'option sélectionnée (Dans les menus Team/Control, la direction gauche modifie l'équipe et la droite modifie le contrôle).

- **L'option Level (Niveau)** détermine les talents de l'équipe informatique, les valeurs par défaut de la durée du match, les types de terrain disponibles, les minutes supplémentaires et les pénalties.
- **L'option Team Names (Noms d'équipe)** peut être éditée par l'intermédiaire du clavier.
- **L'option Continue Game (Ne continuez le jeu)** que si le jeu a commencé et que les équipes n'ont pas changé.
- **L'option Restart (recommencer)** vous permet de jouer un nouveau jeu avec les mêmes équipes.

SÉLECTION DE L'ÉQUIPE
Le joueur doit choisir 10 membres pour former son alignement de départ (le gardien de but est automatiquement sélectionné) et 4 remplaçants.

- **L'option Pick** place un joueur d'une position chosie (A à T) sur la position d'équipe surlignée.
- **L'option Copy** transfère un joueur d'une position adjacente sur la position d'équipe surlignée.
- **Next** l'amène sur la position d'équipe suivante.
- **Drop** retire le joueur surligné de l'équipe.
- **Done** permet de remplir toutes les positions vides des positions d'équipe adjacentes. Si cette position est libre, l'utilisateur doit alors choisir un joueur manuellement.

ABREVIATIONS

• **Classes du joueur**	(**A**)ttaquant	(**M**)ilieu de terrain	(**D**)éfenseur
• **Attributs**	(**S**) - Energie	(**R**) - En course	(**K**) - En train de tirer;
	(**P**)asse	(**C**)ontrôle du ballon	(**T**) - Attaquer

AFFICHAGE DE LA GESTION
En appuyant sur FEU, un cycle entre les écrans de gestion se fait pour les deux équipes et un écran de statistiques apparaît.

Informations sur le joueur - En dehors des 6 attributs, chaque joueur a une colonne de blessures (I) et d'avertisssement (B).

Colonne I :	**H** - Légèrement blessé: énergie et course légèrement réduites
	I - Sérieusement blessé: énergie et course sérieusement réduites
Colonne B:	**B** - Carton jaune
	W - Avis

NB. *Si un joueur est expulsé, il est retiré de la liste.*

Tactique/remplaçants
En déplaçant le joystick vers le haut/le bas, la barre de surlignement bouge et vers la gauche/ la droite, la tactique change si elle est sélectionnée. Les substitutions sont faites en surlignant le remplaçant choisi, en déplaçant le joystick vers la gauche et en replaçant la surbrillance sur le joueur à remplacer et déplaçant le joystick vers la droite.

Ecran de statistiques - Joystick vers la gauche/la droite - déplace la surbrillance

LE JEU - ST • AMIGA • PC

GAZZA2 est une simulation de football, principalement activée par des icônes, qui permet de diriger et d'entraîner jusqu'à 16 joueurs et de jouer pour différentes équipes dans un Super-Championnat européen de 4 divisions. Ces icônes ne nécessitent pas de longues explications, mais une description de chacune d'elles est donnée ci-après (voir la section Description des icônes).

Le premier menu qui apparaît présente quatre icônes : Load (charger), Saved Game (jeu sauvegardé), Add Manager (ajouter dirigeant), Play Game (jouer jeu) et Exit (sortir). Si les éléments de stratégie ne sont pas nécessaires, le(s) joueur(s) peut(peuvent) jouer simplement un jeu de football à 1 ou 2 avec la qualité et la rapidité dignes des salles de jeu, en cliquant sur l'icône Play Game (voir la section Le Match). Cependant, pour apprécier pleinement la profondeur du jeu, le joueur doit essayer de diriger et également de contrôler son équipe.

Une fois que le nombre requis de dirigeants est entré, à l'aide de l'icône Add Manager, le menu principal apparaît.

MENU PRINCIPAL
Ce menu comporte 8 icônes et ouvre un certain nombre de sous-menus utilisés pour contrôler les différentes caractéristiques du jeu :

• **Manager**: Le rôle du dirigeant est crucial, si votre équipe veut réussir. Que vous achetiez ou vendiez des joueurs ou que vous persuadiez la banque de vous prêter de l'argent, n'oubliez pas cette devise : seuls les résultats comptent !

• **Scout:** Le superviseur vous permet de jeter un coup d'oeil sur d'autres équipes et joueurs actuellement sur le marché des transferts.

• **Coach:** L'entraîneur est un autre élément vital de votre réussite. Non seulement vous pouvez entraîner les joueurs en leur faisant acquérir une force de base et un pouvoir tactique, mais vous pouvez créer des tactiques pour des situations spécifiques (voir la section Editeur de Tactiques).

• **Play Games:** Lorsque vous avez fini de planifier votre stratégie, préparez votre joystick et lancez-vous !

• **Advance 1 Week (avancer d'une semaine):** Lorsque tous les joueurs ont joué leurs matches, faites un pas de plus vers la fin de la saison.

• **Options:** Etablissez les conditions du match à votre gré.

• **Disc (disquette):** Chargez et sauvegardez votre position dans le jeu et vos réglages de tactique.

• **Exit:** Redémarrez le jeu pour replacer les joueurs ou jouez un match simple !

TACTICS EDITOR
Lorsque l'entraîneur décide de créer de nouvelles tactiques, il apparaît un menu qui lui permet de définir ce que fait chaque membre de votre équipe devant une situation donnée. Dans chaque fraction du terrain et pour chaque zone déterminée (attaque et défense), vous pouvez définir le joueur qui prendra telle ou telle position, marquer un joueur adverse particulier ou suivre le ballon. C'est peut-être là la caractéristique la plus compliquée et la plus innovatrice de GAZZA2 et elle vous procurera des heures de fascination alors que vous essaierez de trouver les tactiques "parfaites".

THE MATCH
C'est là où le rythme accélère, tandis que la section rapide (qui rappelle les salles de jeux) vous transporte dans le stade. Le terrain s'étale, de gauche à droite, et le contrôle est symbolisé par une flèche au-dessus du joueur. Ce dernier peut donner un coup de pied ou tackler, s'il est en possession du ballon.

KICKING
La force d'un coup de pied est déterminée par la barre de puissance en bas de l'écran. Elle monte lorsque le bouton du joystick est maintenu enfoncé, mais elle descend à zéro si vous le maintenez trop longtemps enfoncé. La direction du coup de pied est déterminée par les mouvements du joystick indiqués ci-dessous :

TACKLING
Si le joueur que vous contrôlez n'a pas le ballon, un tackle glissé sera tenté lorsque vous appuierez sur le bouton de tir. ATTENTION, tackler un joueur qui n'a pas le ballon est susceptible de vous attirer des ennuis !

GOALKEEPERS
Le Guardien de but est automatiquement contrôlé par ordinateur.

N.B. : ***N'oubliez pas qu'à la mi-temps vous changez de camp !***

Appuyez sur "S" pendant un match pour effectuer un replaçement.



GAZZA



EMPIRE SOFTWARE • 4 THE STANNETTS • LAINDON NORTH TRADE CENTRE • BASILDON • ESSEX SS15 6DJ • ENGLAND